

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnyani, N. N. T., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). An Active Learning Process by Using Media Fun Thinkers “Weather.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 527. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37804>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, N. L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. Ahlimedia Press.
- Agung, A. A. G., Widiana, I. W., & Indrasuari, N. K. S. (2017). Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 138. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10323>
- Amanda, & Darwis, U. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam. *JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(4), 1141–1148. <https://doi.org/10.59004/jisma.v2i4.453>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2021). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Anzelina, D., Eliyawati, E., Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 12(3). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>
- Anzelina, D., & Tamba, I. P. (2021). Perbedaan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 068003 Medan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*.
- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Arianti, M., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Bentuk Aljabar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4.

- Aritonang, R., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>
- Astriani, A., Idris, M., & Suryani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 05 Sungai Rotan. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(2), 1026–1035. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i2.135>
- Biya, S. A., Isa, I., & Lukman A.R. Laliyo. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Termokimia di SMA Negeri 1 Mananggu. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jjpk.v7i1.59726>
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology.
- Costadena, M. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>
- Dewi, N. L. W. R., Suarni, N. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37939>
- Dewi, N. T., & Fajrin, N. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun Thinkers book pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 178–189. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1168>
- Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Ery, N. K. D., Rati, N. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). Improving the Quality of the Learning Process through Fun Thinkers Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(2), 336–343. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.71456>
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

*Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93–103.  
<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>

- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitriyawati, H., & Harjono, N. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPAS dengan Menggunakan Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.854>
- Janto, H., Purwandari, N., Pulomas Selatan Kav, J., & Timur, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Tematik Kelas Satu di Sdit Al-Kautsar Cikarang Berbasis Multimedia. *Kalbisiana: Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, 8(1).
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Based on Calistug Questions. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(2), 241. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.39667>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Khoiriyah, N., Alfi, C., Fatih, M., & Rofi'ah Siti. (2024). Pengembangan media pembelajaran fun thinkers book berbasis contextual teaching and learning pada materi keberagaman pekerjaan untuk meningkatkan berpikir kritis. *PEJ: Patria Educational Journal*.
- Laili, A., Lestari, N. A. P., & Sudewiputri, M. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.38048/jpcb.v11i1.2147>
- Laksmi, N. L. P. L. M., Agung, A. A. G., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 93–104.  
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.56008>
- Lestari, N. K. A. S., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117–126.  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahmud, S., Isro'ani, F., Pebriana, P. H., Karim, A. R., & Noto, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Lovrinz Publishing.
- Martir, L., Yohanes Vianey Sayangan, & Veronika Yuliana Beku. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 757–766.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1829>
- Megawati, C., Astini, D., & Syahputra, I. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. *BAKTIMAS Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(2). <http://staff>.
- Muhammad, I., & Juandi, D. (2023). Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama: A Bibliometric Review. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 11(1), 74–88.  
<https://doi.org/10.34312/euler.v11i1.20042>
- Mulya, T., Laminah, L., & Zubaidah Amir MZ. (2024). Pengaruh Media Fun Thinkers Book terhadap Peningkatan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi IPA Kelas V. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 959–968.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1986>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan

- Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Ningrum, N. C., Amrullah, H., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Make a Match Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 90–99. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.870>
- Novianti, I., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Rainbow pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(1), 37–47. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v12i1.245>
- Novianti, N. M. D., Parmiti, D. P., & Renda, N. T. (2022). Bahan Ajar Interaktif Multimedia Berbasis Literasi Sains pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 399–408. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52635>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran-Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak Publisher.
- Nurussafaah, M., Ayu Raganingtyas, S., Alfi Fahrezi, N., Chairunnisak, S., & Saputra, R. (2024). Perencanaan Operasional melalui Keputusan Strategis yang Terukur: Mewujudkan Proyeksi Masa Depan Organisasi Pendidikan Islam. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i1.4321>
- Nuryaningsih, W. D. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berkolaborasi Google Classroom dan WhatsApp Group untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 159. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3540>
- Octaviani, F. R., Danawati, M. G., & Herviani, V. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 983–992. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.655>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Pratiwi, D. A. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Video Animasi berbasis Discovery Learning Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.74303>

- Putri, N. L. K. E. A., & Ambara, D. P. (2024). Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 195–204. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.77695>
- Putri, N. P. I., I Gusti Ayu Tri Agustiana, & Alexander Hamonangan Simamora. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 541–549. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.52287>
- Rahmadani, S. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis IPA Sebagai Strategi Menemukan Minat dan Pemahaman Sains di Sekolah Dasar. *INTELEKTUAL: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*.
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Rahmawwati, D. A., & Rusnilawati. (2024). Model Discovery Learning Menggunakan Media Smart Pop Up Book Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 326–335. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.77930>
- Ramadhanty, N. C., & Setiyawati, E. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Sekitar Terhadap Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1–14. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.711>
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistik Inferensial untuk Psikologi & Pendidikan*. Kencana.
- Risda, Baharullah, & Hadaming, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri Cendrawasis 1 Makassar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rohmi, F., & Wahyuni, S. (2024). English Teacher’s Strategy in Teaching Writing Using Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris undiksha*, 11(2), 122–128. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i2.50812>
- Rosnata, N. P. F. M. B., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Innovative Learning through Fun Thinkers Media Based on Fill the Blank Question. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 416. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37407>
- Saparuddin, Hamzah, R. A., & Faridzin, S. Al. (2024). Media Pembelajaran Di SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47178/2yj8j816>

- Sariwati, L. N., Sunaryo, A., & Sukarmin, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Discovery Learning pada Materi Ikatan Kimia. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(3), 339. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v11i3.7914>
- Sattvika, G. A., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.73510>
- Sekarsari, F. D. F. P., Wicaksono, A. G., & Sarafuddin. (2023). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 3(1), 213–225. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.648>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Standar Penilaian. (2018). *Standar Penilaian Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>
- Sudhyatmika, I. K. W., Agustiana, I. G. A. T., & Gede Nugraha Sudarsana. (2022). Media Fun Thinkers Pada Materi Perubahan Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 200–208. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48118>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukma, H. H., & Amalia, N. R. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 112–122. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>
- Sulastri, S. D., Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 367–375. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1170>
- Supusepa, R. A., & Winanto, A. (2024). Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk Meningkatkan Minat

- dan HASIL Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18080>
- Syamsidah, Jusniar, Ratnawati, & Muhiddin, A. (2023). *Model Discovery Learning*. Deepublish Digital.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tiolina Siregar, H., Esra Tarigan, J., & Yona Tarigan, H. (2022). Perbaikan Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Konkret pada Materi Jenis-Jenis Daun di Kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan. *Jurnal Curere*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (t.t.). PT Arnas Duta Jaya.
- Upadani, N. M., Tri Agustiana, I. G. A., & Astawan, I. G. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun thinkers. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 450–458. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i3.37730>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Epektifitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahyuni, S., Wardani, S. K., Azizah, S. N., Putri, A. T., Juwandoko, J., & Rosmaya, I. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Melalui Model Discovery Learning Berbasis Lesson Study. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 535–544. <https://doi.org/10.29100/.v6i2.4947>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyaningsih, N. P. A., & Ganing, I. N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32534>
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). The Influence Of Fun Thinkers Book Media Towards Science Concepts Understanding Of 5th Grade Student on Min 3 Central Lombok in 2020/2021 Academic Year. *Progres Pendidikan*, 2(2), 81–88. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128>
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2020). *Metodologi Pembelajaran IPA*.
- Wulandari, A. P. S., & Astuti, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk Siswa Kelas V SD Negeri 3 Petir. *Journal of Classroom Action Research*.

Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, 4.

Zumaroh, Sumarni, W., Widiarti, N., & Subali, B. (2024). Pengembangan E-Modul Bermuatan Etnosains Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16296>

